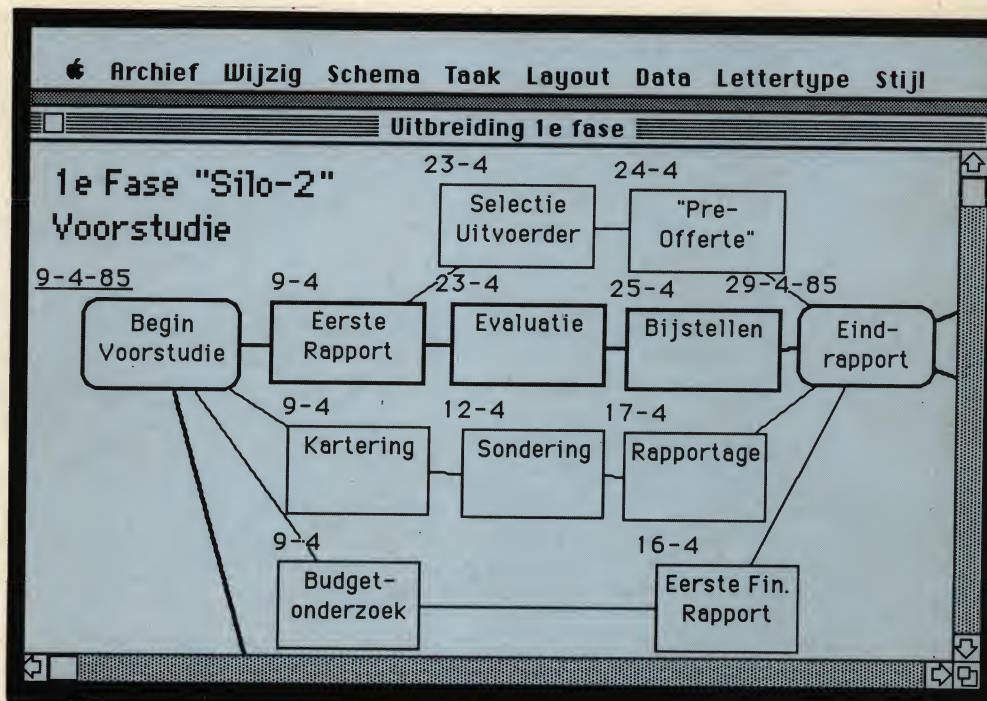




# MacProject



## Copyright

Behoudens uitzonderingen door de wet gesteld, mag zonder schriftelijke toestemming van de rechthebbende op het auteursrecht, niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt d.m.v. druk, fotokopie, microfilm of anderszins, hetgeen ook van toepassing is op de gehele of gedeeltelijke bewerking.

Hetzelfde geldt voor de van Apple afkomstige systeem- of applicatiesoftware, in welke computertaal ook vervat, of in welke vorm ook vastgelegd.

© 1985 Apple Computer, Inc., California, U.S.A.

Macintosh is een handelsmerk waarvan Apple de gebruiksrechten bezit.

Apple, het Apple logo en MacProject zijn handelsmerken van Apple Computer, Inc.

Originele uitgave in het Engels. Geschreven door Carol Kaehler van Apple Macintosh User Education. Voor het Nederlands bewerkt door Rien de Kuiper en Joep de Jong.

MacProject is ontwikkeld door Debra Willrett en Stephen D. Young van Solosoft. Nederlandse vertaling van Rien de Kuiper en John Ridder.

M1508 N

## Garantiebepalingen

Apple Computer B.V. te Zeist ("Apple") garandeert haar hardware produkt Macintosh tegen fabricage/materiaal-fouten gedurende een periode van één jaar vanaf de datum van levering door een officiële Apple-dealer aan de koper.

Een beroep op deze garantie kan uitsluitend door de koper worden gedaan, indien hij binnen de garantieperiode van één jaar de Macintosh computer bij zijn officiële Apple-dealer of bij een Apple POS Service Center heeft afgeleverd, dan wel de garantie heeft geclaimd bij een goedgekeurde on-site service-organisatie.

Deze garantie is slechts van toepassing op de Macintosh computer, voor zover de onderdelen ervan als Apple produkten kunnen worden geïdentificeerd, zo met behulp van het woord- of beeldmerk van Apple, zoals dat door Apple daarop is aangebracht.

Apple zal naar eigen keuze de defecte Macintosh computer of defecte onderdelen daarvan kosteloos repareren of vervangen. Deze garantie is niet van toepassing, indien naar de mening van Apple het hardware-produkt niet meer in goede staat is tengevolge van onoordeelkundig gebruik, misbruik, verkeerd gebruik, verkeerde toepassing, van buiten komend onheil, of als gevolg van verleende service, reparatie of modificatie door anderen dan een Apple POS Service Center c.q. niet door Apple goedgekeurde on-site organisatie.

Deze garantie geldt evenmin, indien enig Apple-serienummer is verwijderd of veranderd. Software-media (diskettes e.d.) en documentatie vallen binnen deze één-jaar garantie, met uitsluiting van normale slijtage door gebruik.

Apple geeft geen enkele garantie m.b.t. de software (Systeem- en applicatie-software, ook indien deze in zgn. firmware is opgeslagen) en de kwaliteit, uitvoering, verkoopbaarheid en geschiktheid voor een bepaald doel van die software. Apple software wordt verkocht zonder enige aansprakelijkheid voor enige schade, directe of indirecte, zoals bijvoorbeeld immateriële schade, bedrijfs- of stagnatieschade, voortvloeiende uit of samenhangende met de Apple-software, te aanvaarden, en de koper vrijwaart Apple terzake alle aanspraken van derden wegens zodanige schade, op welke grond dan ook ontstaan.

In alle gevallen zal de aansprakelijkheid van Apple tegenover de koper beperkt zijn tot de hoogte van de door de koper voor het produkt betaalde prijs.

Mocht het programma defecten vertonen na aankoop, dan zijn alle kosten voor noodzakelijke service, reparatie en correctie voor rekening en risico van de koper, en niet voor Apple, of haar dealers.

De bovenomschreven garantie is de enige door Apple gegeven garantie tegen fabricage- en materiaal-fouten; iedere andere aansprakelijkheid of verdergaande aansprakelijkheid wordt uitgesloten. Meer in het bijzonder sluit Apple uitdrukkelijk iedere aansprakelijkheid uit voor gevolgschade en schade aan goederen van de koper of derden alsmede schade aan personen.

Terzake van garantie kan de koper slechts een beroep doen op de hierboven genoemde bepalingen; andere garanties dan de hierboven vermelde (zoals mondeling of schriftelijk gegeven aanvullende garanties door personeelsleden, agenten of dealers) zijn van onwaarde.

**MacProject**



**Gebruikers-  
Handleiding**





# Inhoudsopgave

## **1 Over deze handleiding**

- 1 Introductie
- 1 Enige notatie-conventies in deze handleiding
- 2 Opdrachten

## **3 Wat is MacProject**

## **4 Het tekenen van een Netwerk**

## **13 Data opgeven**

## **16 Presenteren van Informatie**

- 16 Strokenplankaart: hulpbron
- 17 Strokenplankaart: taak
- 17 Invoeren kosten van: taak
- 18 Invoeren kosten van: hulpbron
- 19 Cash Flow Tabel
- 20 Project Tabel

## **21 Schemagrootte**

## **22 Tonen van het gehele project**

## **22 En verder?**

## **23 Bijlage 1**

- 23 Het Apple Menu
- 24 Het Archief Menu
- 24 Het Wijzig Menu
- 25 Het Schema Menu
- 26 Het Taak Menu
- 26 Het Layout Menu
- 26 Het Data Menu
- 27 Het Lettertype Menu
- 27 Het Stijl Menu

## **28 Bijlage 2**

- 28 Standaard Instellingen
- 28 Specificaties

## **29 Bijlage 3**

**29 MacProject aanpassen voor het AZERTY toetsenbord.**


# Over deze handleiding.

## Introductie

Dit is de verkorte Nederlandstalige handleiding van MacProject. In dit boekje worden de voornaamste kenmerken van dit projectmanagementspakket behandeld. Tevens wordt kort ingegaan op het gebruik ervan aan de hand van voorbeelden uit de praktijk. Dit boekje is geen vervanging van het Engelse origineel, maar slechts een introductie. Voor meer diepgaande informatie wordt naar de (eveneens bijgeleverde) Engelse handleiding verwezen. De schijf met de MacProject programmatuur is standaard ingesteld op gebruik met het Nederlandse QWERTY toetsenbord. Met een kleine aanpassing (zie Bijlage 3) is deze programmatuur ook te gebruiken met het in België gebruikte AZERTY toetsenbord.

Door de gebruikersvriendelijke eigenschappen van zowel de Macintosh computer als het MacProject programma, zult u veelal aan deze Nederlandse introductie genoeg hebben.

## Enige notatie-conventies in deze handleiding.

Verwijzingen naar de menubalk (, Archief, Wijzig, enz.) bovenaan uw Macintosh scherm worden geïnverteerd weergegeven. **Archief** betekent: kies op de menubalk het menu Archief. (Hoe u dit woord met behulp van de muis kunt selecteren leest u in *Macintosh*, de gebruikershandleiding). Ook de verschillende opties op dit menu worden op deze manier weergegeven. Dus **Sluit** betekent dat u de muis naar de keuze Sluit moet verplaatsen. De combinatie wordt als **Archief, Sluit** weergegeven.

Invoer van het toetsenbord wordt aangegeven tussen twee stippellijnen:

.....  
Hier staat de tekst  
.....

Verder kunt u in de tekst nog een aantal toetssymbolen vinden. Deze symbolen geven een toets op uw toetsenbord weer. Het betreft hier:

[→] voor de TAB toets

en

[←] voor de Korrektietoets.

## Opdrachten.

Voer de opdrachten en instructies zoals zij gegeven worden, uit. Indien geen gegevens in de tekst vermeld zijn, voer dan naar eigen inzicht tekst of variabelen in.



# Wat is MacProject?

MacProject is een krachtig stuk project-management gereedschap, waarmee u in staat bent om meer verantwoorde beslissingen te nemen in en over projecten waar u mee bezig bent. Eén van de belangrijkste aspecten van MacProject is dat u een project 'zichtbaar' kunt maken. Dit aspect zorgt er mede voor dat de onderlinge communicatie tussen mensen die aan het project werken sterk kan worden verbeterd.

Iedereen gebruikt eigenlijk dagelijks al een stuk planning. Bijvoorbeeld het op tijd zijn voor een afspraak vraagt een stuk planning, ook al wordt dat vaak heel onbewust gedaan. Zo ook het voorbereiden van een vergadering, zeker iets waarbij het nodige aan planning gedaan moet worden. MacProject is een stuk gereedschap dat u helpt uw projecten beter te plannen. Hieronder staan de belangrijkste voordelen van het gebruik van MacProject eens op een rijtje.

- ◇ U kunt een project 'zichtbaar' maken, en op die manier de onderlinge samenhang van de verschillende taken beter onderscheiden.
- ◇ Door de mogelijkheid kosten toe te kennen kunt u onmiddellijk een aantal 'Wat-als'(What-if) analyses maken.
- ◇ Verantwoorde beslissingen nemen voor wat betreft de efficiënte inplanning van mensen en machines binnen één of meerdere projecten.
- ◇ Door de voornoemde punten bent u vaak in staat aanzienlijke besparingen te realiseren.
- ◇ U heeft een betere voortgangs-kontrolé.
- ◇ Door de meeste gebruikers van dit soort project planning wordt als belangrijkste voordeel de **beteré kommunikatíe** genoemd.

MacProject is een programma dat werkt volgens de **Kritieke Pad Analyse**. Er zijn verschillende planningsmanieren in gebruik die volgens dit principe werken. De overeenkomst tussen al deze technieken is dat men er vanuit gaat dat er één bepaalde opeenvolging van taken binnen een project is die geen vertraging kan hebben, omdat anders het gehele project vertraagd zou worden.

De bladzijden die volgen geven u een beeld van wat MacProject is, en wat projectplanning voor u kan betekenen.

# Het tekenen van een Netwerk.

Telkens als u een nieuw project gaat beginnen opent MacProject met het zg. **Netwerk**. Dit is in feite niets anders dan een vel papier waarop u uw project gaat opzetten (grafisch). Het openen gaat vanzelfsprekend op dezelfde wijze als bij andere Macintosh applicaties.

## ◆ Plaats de schijf in de eenheid

Na de boodschap "Welkom bij Macintosh" verschijnt het bureaublad op uw scherm. Dit kenmerkt zich door de menubalk bovenaan en een aantal symbolen rechts. (Het aantal hangt af van de configuratie van uw Macintosh).

## ◆ Selekteer het diskette symbool

## ◆ Kies **Archief, Open** (of dubbelklikken)

Heeft u reeds een geopend venster op uw scherm:

## ◆ Selekteer het MacProject symbool

## ◆ Kies **Archief, Open** (of dubbelklikken)

MacProject is nu geopend en gereed voor gebruik.

Laten we aannemen dat u met een aantal kollega's op zoek bent naar een nieuwe lokatie voor een kantorencomplex, omdat blijkt dat de zaken zo goed gaan dat u op korte termijn uit het huidige pand zult groeien. U weet dat er daarbij een aantal taken zijn die uitgevoerd moeten worden. Bijvoorbeeld:

◇ gesprekken met één of meerdere makelaars,

◇ het bezoeken van de twee of drie meest geschikte lokaties,

◇ het regelen van de financiering.

U heeft (met elkaar) wel enig idee hoelang de verschillende taken in beslag zullen nemen, en wie welke taak wanneer zal uitvoeren, en welke taken van elkaar afhankelijk zijn. Als u dit niet weet is het belangrijk om in dit stadium duidelijk vast te stellen welke taken van welke andere taken afhankelijk zijn. Wie ze uitvoert en hoe lang ze duren is op dit moment minder belangrijk.

Laten we nu dit project in het Netwerk venster opzetten.

♦ **Teken een rechthoek**

Dit doet u op dezelfde manier als in MacPaint.

Mocht de figuur niet naar uw zin zijn, dan kunt u wat niet naar uw zin is uitwissen door de volgende kommando's uit te voeren:

♦ **Klik op één van de zijden om de rechthoek te selekteren.**

♦ **Wijzig, Selecteer alles, Wis**

(of door op [←] te drukken)

**N.B.** U kunt ook een aantal vakken tegelijk selecteren door de aanwijzer op een bepaalde plaats in het dokument te zetten, de Hoofdletter toets in te drukken en de aanwijzer diagonaal te verplaatsen. Alle geselecteerde vakken zullen nu zwart oplichten.

Links bovenaan de rechthoek ziet u een aantal getallen staan, deze stellen de datum voor. Het is in MacProject zo dat, tenzij u dit anders aangeeft, altijd de eerste werkdag van het jaar als startdatum wordt gekozen.

Omdat de aanwijzer zich al in de rechthoek bevindt, is het geven van een taakomschrijving heel eenvoudig

♦ **Typ:**

.....  
Afspraken maken met de makelaar  
.....

Het wijzigen van deze tekst kan op de gebruikelijke manieren, zoals u dat ook doet in bijvoorbeeld MacWrite. Mocht de tekst niet in het blok passen, dan kunt u de rechthoek als volgt vergroten:

♦ **Klik op één van de zijden om de rechthoek te selekteren**

♦ **Plaats de aanwijzer op één van de blokjes en sleep totdat de rechthoek de gewenste afmetingen heeft**

Vervolgens gaan we nu nog een aantal taken met een taakomschrijving aan ons netwerk toevoegen.



◆ Teken een tweede rechthoek

◆ Typ:

.....  
Lokaties bezoeken  
.....

◆ Teken een derde rechthoek

◆ Typ:

.....  
Financiering regelen  
.....

◆ Teken een vierde rechthoek

◆ Typ:

.....  
Start  
.....

◆ Teken een vijfde rechthoek

◆ Typ:

.....  
Lokatie kiezen  
.....

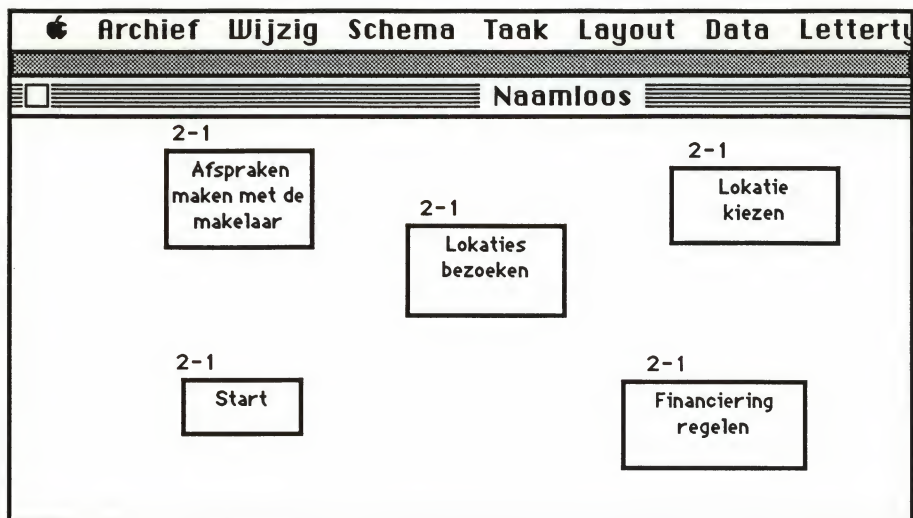
N.B. U kunt rechthoeken in plaats van ze telkens opnieuw te tekenen ook dupliceren. Dit gaat als volgt:

◆ Selekteer een reeds bestaande rechthoek (blok)

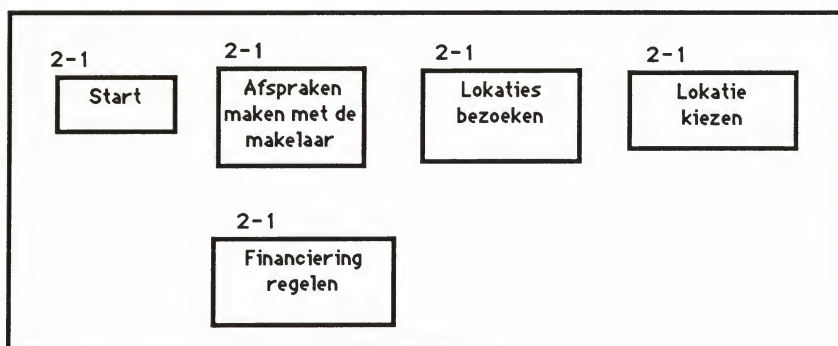
◆ **Wijzig, Dupliceer**

Als u alles hebt uitgevoerd moet uw scherm hetzelfde aantal rechthoeken hebben als de afbeelding op de volgende bladzijde.





Om overzichtelijk te kunnen blijven werken gaat u nu wat orde brengen op uw scherm. Richt nu uw scherm zodanig in dat het op z'n minst enige gelijkenis toont met de onderstaande afbeelding. Dit kunt u doen door de rechthoek te selecteren en, met de muis, de grijze rand te pakken en naar de gewenste positie te verplaatsen. Raakt u daarbij een rand van het venster, dan zal dit venster gaan "rollen".



Een volgende stap is om het begin en het eind te markeren. Ieder project heeft altijd één begin- en één eindpunt. Dit wordt gedaan door middel van zogenaamde **Mijlpalen**. MacProject geeft in het netwerk mijlpalen weer als blokken met afgeronde hoeken, waarbij in de datum ook het jaar wordt vermeld. In een project kunnen meerdere mijlpalen voorkomen, namelijk op die plaatsen waar een begin of een eind van een deel van het project wordt aangegeven. Het veranderen van 'taakblok' in een mijlpaal doet u als volgt:

- ◆ **Selekteer het blok met daarin het woord 'start' (ga daarvoor op één van de zijden staan en klik)**

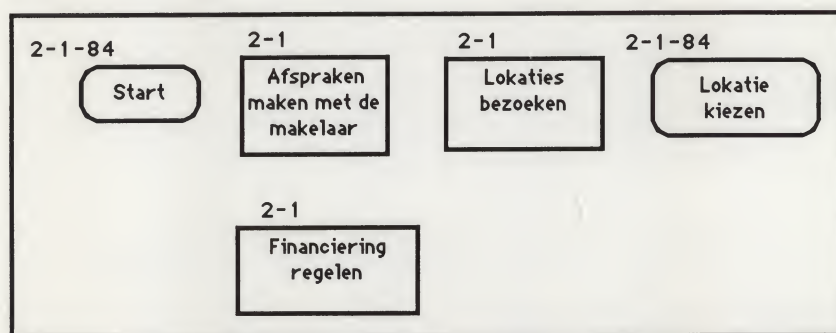
- ◆ **Taak, Verander in Mijlpaal**

Nu gaat u ook van het blok 'Lokatie kiezen' een mijlpaal maken.

- ◆ **Selekteer het betreffende blok**

- ◆ **Taak, Verander in Mijlpaal**

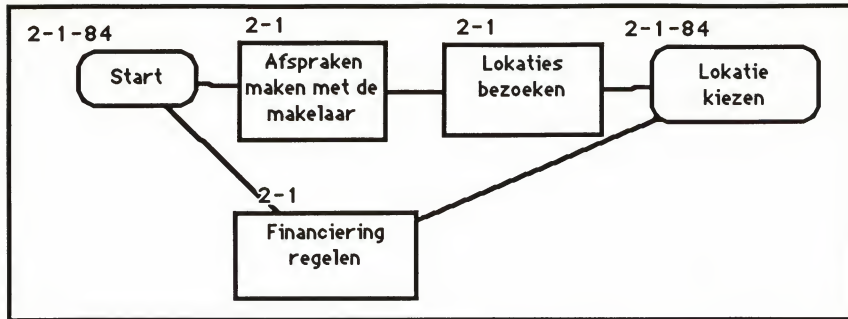
Dit geeft als resultaat:



Binnen elk project is het zo dat bepaalde taken pas kunnen beginnen als andere taken zijn gerealiseerd. Denkt u in dit voorbeeld maar aan het bezoeken van de lokaties, dat kan pas nadat we met een makelaar hebben gesproken die ons een aantal lokaties heeft aangeboden. We zeggen in dit geval dat 'lokaties bezoeken' **afhankelijk** is van 'afspraken maken met de makelaar'.

Om aan te geven welke taken van welke andere taken afhankelijk zijn, gebruiken we lijnen. Binnen MacProject is het een **vereiste** dat u daarbij van links naar rechts werkt.

Mocht u bij het trekken van de taakverbindende afhankelijkheids-lijnen een fout maken dan kunt u dat herstellen door de lijn te selekteren, en vervolgens m.b.v. **Wis** uit het **Wijzig** menu of de [←] de lijn te verwijderen.



Om nu uw netwerk (zo noemen we in de projectplanning de tekeningen waarin de taken en hun afhankelijkheid ten opzichte van elkaar zijn weergegeven) te vervolmaken moeten we nog een aantal gegevens invoeren. U gaat nu voor iedere taak in eerste instantie bepalen:

a) hoeveel tijd zal de taak vragen

en

b) wie zullen de taak uitvoeren.

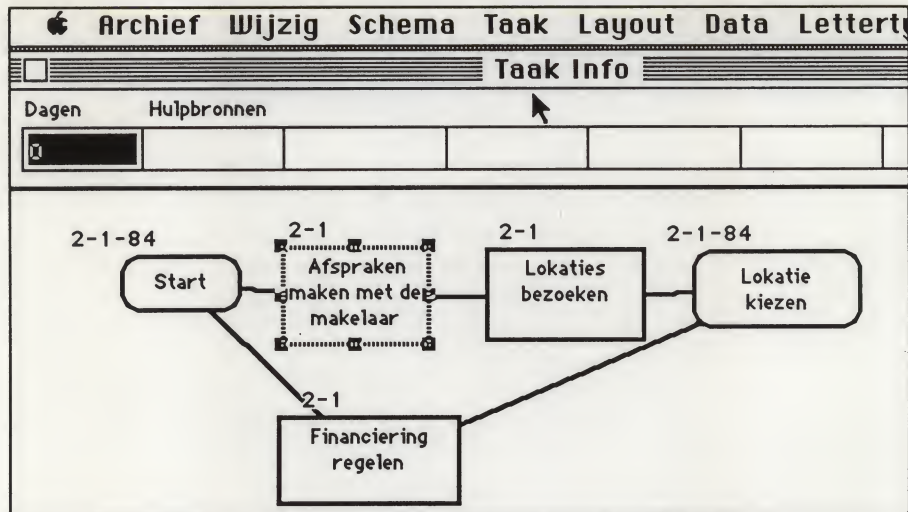
Daartoe moet u de volgende handelingen uitvoeren:

◆ **Selekteer het blok 'Afspraken maken met de makelaar'**

◆ **Taak, Toon Taak Info**

Op uw scherm verschijnt nu boven de tekening van het netwerk het **Taak Info** venster. De rij die in dit venster staat bestaat zoals u ziet uit een aantal vakken. Het meest linkse vak kunt u gebruiken om de benodigde tijd voor de geselecteerde taak in te voeren. De resterende vakken kunt u gebruiken om in te vullen wie zich met deze taak zullen bezig houden. Wat betreft het vak voor de tijd; u ziet dat de vereiste tijd in dagen wordt weergegeven. Er zijn ook nog andere mogelijkheden, zoals onder andere uren of maanden. Hier komen we nog op terug.





Het vak waar de tijd kan worden ingevuld is automatisch geselecteerd zoals u ziet. U gaat nu het Taak Info venster invullen:

◆ **Typ:**

.....  
6  
.....

◆ **[→]**

◆ **Typ:**

.....  
een willekeurige naam  
.....

Indien u wilt kunt u ook meerdere personen (tot maximaal 6) aan deze taak laten werken. Het Taak Info venster heeft overigens altijd betrekking op de in het Netwerk venster geselecteerde taak.

MacProject gaat er bij de berekening 'wanneer zal het project klaar zijn' van uit dat u een 5-daagse werkweek heeft met 8 werkuren per dag. Komt dit niet overeen met de werkelijkheid, of wilt u aangeven wanneer u een snipperdag of vakantie op wilt nemen, dan doet u het volgende:

◆ **Data, Kalender...**



U kunt nu de kalender aanpassen. (Laat u dit nog even na, later krijgt u meer informatie over de Kalender).

◆ **Klik OK**

In dit stadium is het wellicht verstandig de beide vensters, het Taak Info venster en het Netwerk venster, zo te verschuiven en van grootte te veranderen dat zij beide in het scherm zichtbaar zijn. Dit vergemakkelijkt het werken aanzienlijk.

U gaat nu de rest van de taken uitwerken.

◆ **Selekteer Lokaties bezoeken**

◆ **[→]**

(dit is een snelle manier om naar het Taak Info venster te gaan, waarbij automatisch het tijdvak geselecteerd wordt)

◆ **Typ:**

.....  
4  
.....

◆ **[→]**

◆ **Typ:**

.....  
Jan  
.....

◆ **[→]**

◆ **Typ:**

.....  
Ineke  
.....

◆ **Selekteer Financiering regelen**

◆ **[→]**

◆ **Typ:**

.....  
7  
.....

♦ [→]

♦ Typ:

.....  
Harrie  
.....

Aangezien Mijlpalen meestal alleen maar een begin- of een eindpunt aangeven, vullen we hier geen Taak Info voor in.

# Data opgeven.

Een netwerkplanning is niet compleet zolang er geen werkelijke data zijn ingevuld. Om dit te doen moet u er aan denken dat u op twee manieren naar een projectplanning kunt kijken:

- 1) U kunt een project plannen vanuit een bepaalde **Start** datum, en van hier uit verder werken naar het opleverings- of eindpunt van het project.
- 2) U kunt een bepaalde **Eind** datum hebben, die voor u een deadline vormt, en van waaruit u MacProject naar voren, dus naar een startdatum, laat werken.

U gaat echter eerst werken vanuit een bepaalde **Start** datum. Ga daarbij als volgt te werk.

## ◆ **Selekteer de Start Mijlpaal**

### ◆ **Data, Vroegst mogelijke begintijd**

Vul nu het informatievenster zo in dat 09-04-85 de startdatum wordt (dit gaat op dezelfde wijze als het instellen van de klok onder het Apple-menu).

## ◆ **Klik Bepaal**

U ziet nu dat de Start mijlpaal de datum 09-04-85 heeft gekregen, en dat deze is onderstreept teneinde duidelijk te maken dat u de startdatum zelf hebt opgegeven. U ziet tevens dat de andere data bij de verschillende taken ook zijn aangepast. De data die bij de taken staan geven aan wanneer u op z'n vroegst met die taak kunt beginnen.

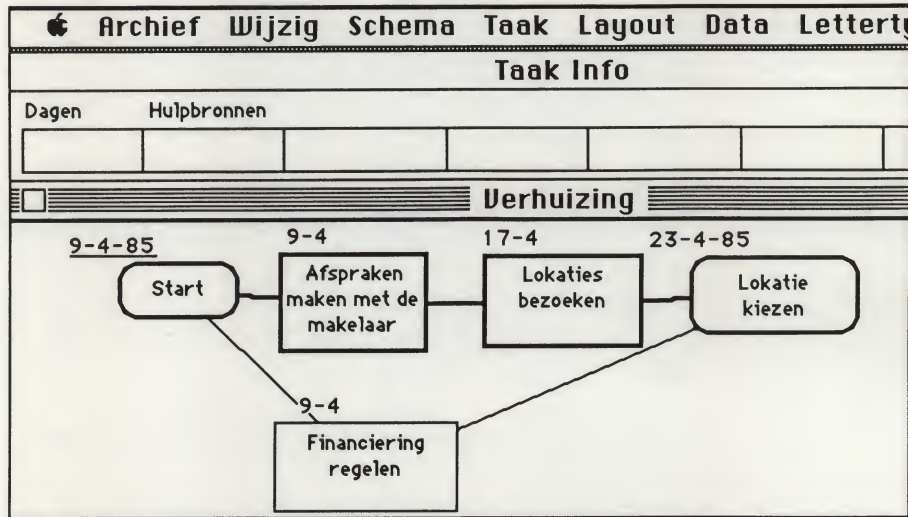
**N.B.** Mocht u besluiten de startdatum te willen verwijderen, dan doet u dat zo:

### ◆ **Data, Vroegst mogelijke begintijd**

## ◆ **Klik Wis**

Zoals u ook in de tekening ziet geeft MacProject zelf direkt het **Kritieke Pad** aan. Dit is het pad waarop geen vertraging mag voorkomen, daar anders het gehele project vertraagd zal worden. MacProject geeft alle taken, die op het

Kritieke Pad liggen, vet gedrukt aan.



Het kan zijn dat de einddatum in de tekening iets verschilt van de datum die u op uw scherm heeft. U zult na de volgende stappen zien dat MacProject onmiddellijk het Kritieke Pad aanpast als daar aanleiding toe is. Die aanleiding gaat u overigens nu geven.

♦ **Selekteer het blok Financiering regelen**

♦ [**→**]

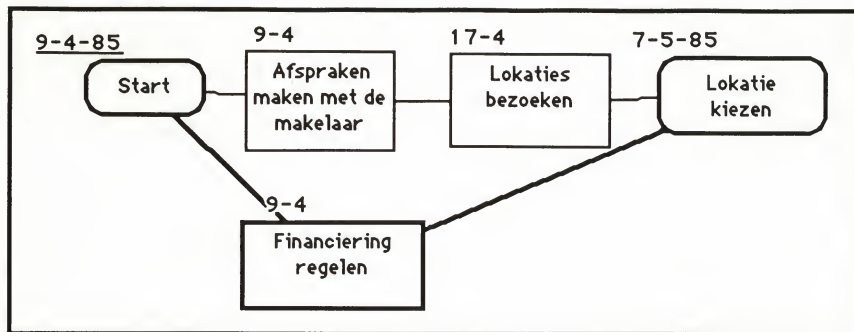
♦ **Typ:**

.....  
20  
.....

En ziedaar (volgende bladzijde) het Kritieke Pad loopt nu anders. Ook de einddatum is weer veranderd.

**N.B.** Als u iets heeft ingevuld in het Taak Info venster, dan kunt u terug naar het Netwerk venster door de **Invoer** toets aan te slaan. (Dit is de toets rechts van de spatiebalk).





Zoals al eerder opgemerkt kunt u met MacProject ook terug werken in de tijd vanuit een bepaalde deadline. U kunt MacProject laten tonen wanneer u uiterlijk met een taak moet beginnen om de deadline te halen. Deze data kunnen bij de taken getoond worden, links onder het blok. We zullen er van uit gaan dat u inderdaad een deadline op wilt geven, en dat u alleen dat getoond wilt hebben. U moet dan de volgende opdrachten geven.

◆ **Data, Toon data...**

◆ **Klik Laatst toelaatbare begintijd**

◆ **Klik OK**

U geeft als volgt de deadline op:

◆ **Selekteer de Mijlpaal 'Lokatie kiezen'**

◆ **Data, Laatst toelaatbare eindtijd**

◆ **Verander 07-05-85 in 03-05-85**

◆ **Klik Bepaal**

U ziet dat onder de Start mijlpaal inmiddels ook een andere datum is gekomen, namelijk die datum waarop u uiterlijk moet beginnen wilt u tenminste 3 Mei 1985 uw project kunnen afsluiten.

U bent nu aan het eind van het eerste deel, en u kunt op de gebruikelijke manieren eindigen. Ook het openen van andere MacProject documenten gaat op dezelfde wijze als bij andere Macintosh applicaties.

# Presenteren van Informatie.

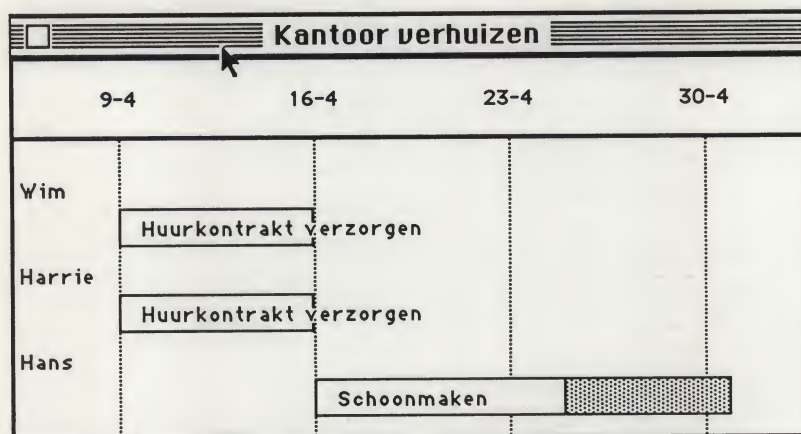
In dit tweede deel zult u een aantal nieuwe zaken tegenkomen die MacProject nog waardevoller maken als hulpmiddel voor de manager. U zult kennismaken met een aantal andere vormen van presentatie van de door u ingevoerde gegevens. Deze zijn te vinden onder het Schema Menu. De eerste twee hiervan worden naast het netwerkschema zeer veel gebruikt, en ook direkt uit het netwerk afgeleid.

**N.B.** De voorbeelden in dit deel zijn willekeurig en hebben geen betrekking op het voorbeeldproject op uw schijf.

## 🍏 Strokenplankaart: hulpbron

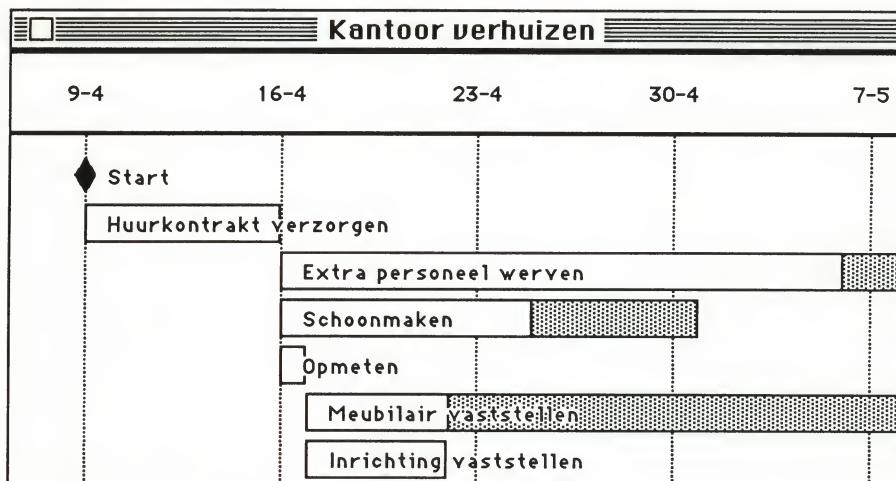
De "Strokenplankaart: hulpbron" (ook wel de "horizontale balkenplanning genoemd) geeft u een overzicht van wat iedere medewerker of hulpbron op een bepaald moment aan het doen is of geacht wordt te doen. U kunt ook aflezen hoeveel tijd iemand binnen het project overheeft (**Speling**). Deze speling is in de grafiek grijs weergegeven. U kunt in de onderstaande afbeelding zien dat Wim en Harrie geen tijd over hebben (het verzorgen van het huurkontrakt is een taak die op het Kritieke Pad ligt), maar dat Hans enige dagen over heeft, en bijvoorbeeld ingezet zou kunnen worden om anderen te helpen - voorop gesteld dat hij zich alleen met dit project bezig hoeft te houden.

U kunt in dit venster overigens ook het Taak Info venster naar voren halen en wijzigingen aanbrengen. Om een bepaalde taak te veranderen kunt u deze in het venster gewoon selekteren.



## Strokenplankaart: taak

De "Strokenplankaart: taak" geeft u een overzicht van alle taken die in de loop van het project moeten worden uitgevoerd, zonder dat u hierbij informatie krijgt van wie met welke taak belast is. Ook hier kunt u in het Taak Info venster wijzigingen aanbrengen nadat u eerst een taak hebt geselecteerd.



## Invoeren kosten van: taak

Het venster voor het "Invoeren kosten van: taak" kunt u gebruiken om kosten

	Taaknaam	Vaste Kosten	Vaste Inkomsten
1	Start	0	0
2	Huurkontrakt verzorgen	0	0
3	Extra personeel werven	1000	0
4	Schoonmaken	0	0
5	Opmeten	0	0
6	Meubilair vaststellen	0	0
7	Inrichting vaststellen	0	0
8	Personeel instrueren	0	0
9	Behangen, schilderen, witten	0	0
10	Meubilair kopen	40000	0
11	Inrichting kopen	80000	0
12	Inrichting plaatsen	0	0
13	Meubilair plaatsen	0	0
14	Verhuizing	0	0



of opbrengsten die aan een bepaalde taak kunnen worden toegeschreven in te voeren. In de voorgaande afbeelding is er bijvoorbeeld van uit gegaan dat het werven van extra personeel zo'n f 1000,- aan advertentie kosten met zich mee zou brengen. Verder zijn hier ook de kosten voor inrichting en meubilair opgevoerd.

## Invoeren kosten van: hulpbron

In het venster voor "Invoeren kosten van: hulpbron" kunt u de kosten invullen die u voor iedere werknemer moet maken. Het is hierbij zo dat telkens als MacProject de betreffende werknemer weer tegenkomt, de kosten worden geakkumuleerd. U hebt hierbij nog een bijzonderheid, namelijk de instelling van de zogenaamde **Toerekeningsmethode**. Er zijn twee mogelijkheden:

- ◇ Enkelvoudig, hetgeen wil zeggen dat als één persoon op één dag met meerdere taken bezig zou zijn, de kosten van deze werknemer toch slechts maar éénmaal berekend zouden worden, als ware het dat hij/zij maar één taak uitvoerde.
- ◇ Meervoudig, hetgeen wil zeggen dat als één persoon aan meerdere taken op één dag werkt, beide taken volledig belast worden met de kosten van de betreffende werknemer.

	Naam Hulpbron:	Kosten/Dag	Toerekeningsmethode
1	Wim	280.00	Enkelvoudig
2	Harrie	280.00	Enkelvoudig
3	Hans	250.00	Enkelvoudig
4	Ton	250.00	Enkelvoudig
5	Gerrit	250.00	Enkelvoudig
6	Ben	300.00	Enkelvoudig
7	Marieke	290.00	Enkelvoudig
8	Jan	310.00	Enkelvoudig
9	Kees	300.00	Enkelvoudig
10	Heleen	320.00	Enkelvoudig
11	Inge	270.00	Enkelvoudig
12	Corien	330.00	Enkelvoudig
13	Klaas	250.00	Enkelvoudig
14	Henk	260.00	Enkelvoudig

Stel bijvoorbeeld dat Wim op één dag zowel moet schoonmaken als opmeten (twee taken), dan is het met Enkelvoudige methode zo dat u mag stellen dat



beide taken voor f 140,- belast worden, maar bij de Meervoudige methode beide taken elk voor de volle f 280,- belast worden.

## 🍏 Cash Flow Tabel

De Cash Flow Tabel geeft u een overzicht van de financiële positie op ieder moment binnen het project aan geld. Het is tevens een stuk kosten-bewaking, zodat u, mocht er iets niet goed gaan met de kosten in relatie met de geplande opbrengsten, dat onmiddellijk kunt signaleren. U hoeft derhalve niet het hele project af te wachten om dan achteraf gekonfronteerd te worden met het onplezierige gegeven dat er aanzienlijk meer is uitgegeven dan de bedoeling was. U krijgt overigens niet alleen een overzicht van de akkumulerende kosten, maar in de tweede kolom (Kosten) treft u het bedrag aan dat er in een bepaald tijdsbestek is uitgegeven, of uitgegeven moet worden. Deze periode kunt u bepalen door te kijken naar kolom één (Start) en kolom vier (Einde). U kunt bij deze presentatie de schaal van de tijdlijn aanpassen aan uw eigen wensen. Als u bijvoorbeeld een overzicht per dag wilt hebben dan kan dat door de volgende opdrachten te geven.

◆ **Data, Schaal Strokenplankaart...**

◆ **Vul het informatievenster in**

◆ **Klik OK**

Start	Kosten	Inkomsten	Einde	Samengesteld
9-4-85	2800.00	0.0	+ 16-4-85	-2800.00
16-4-85	131670.00	0.0	23-4-85	-134470.00
23-4-85	10500.00	0.0	30-4-85	-144970.00
30-4-85	8880.00	0.0	7-5-85	-153850.00
7-5-85	8450.00	0.0	14-5-85	-162300.00
14-5-85	5410.00	0.0	21-5-85	-167710.00
21-5-85	3000.00	0.0	28-5-85	-170710.00
28-5-85	4560.00	0.0	4-6-85	-175270.00
4-6-85	1560.00	0.0	11-6-85	-176830.00

## 🍏 Project Tabel

De Project Tabel geeft u gedetailleerde informatie over het gehele project.

	Taaknaam	Dagen	Vroegste begin	Vroegste eind
1	<b>Start</b>	0	9-4-85	9-4-85
2	<b>Huurkontrakt verzorgen</b>	5	9-4-85	16-4-85
3	Extra personeel werven	14	16-4-85	6-5-85
4	Schoonmaken	7	16-4-85	25-4-85
5	<b>Opmeten</b>	1	16-4-85	17-4-85
6	Meubilair vaststellen	3	17-4-85	22-4-85
7	<b>Inrichting vaststellen</b>	3	17-4-85	22-4-85
8	Personeel instrueren	7	6-5-85	15-5-85
9	Behangen, schilderen, witten	14	25-4-85	15-5-85
10	Meubilair kopen	7	22-4-85	1-5-85
11	<b>Inrichting kopen</b>	21	22-4-85	21-5-85
12	<b>Inrichting plaatsen</b>	7	21-5-85	31-5-85
13	<b>Meubilair plaatsen</b>	1	31-5-85	3-6-85
14	<b>Verhuizing</b>	2	3-6-85	5-6-85

Alle informatie over het project, voor zover dit de doorlooptijd betreft, vind u in deze tabel. In de vorige afbeelding wordt niet alles weergegeven van wat u allemaal in dit venster kunt tegenkomen. Alle taken die zich op het Kritieke Pad bevinden zijn vet gedrukt weergegeven.

We zullen hieronder de gebruikelijke gang bij het opzetten van een project nog eens de revue laten passeren.

1. **Netwerk.** Hierin zet u het project op, de taken, begin- en eindpunten en de afhankelijkheden van de verschillende taken.
2. **Taak Info.** Nadat u uw netwerk hebt opgezet voert u hier **tijd en personen en/of hulpbronnen** in.
3. **Kalender.** Stel de kalender zodanig in dat deze overeenkomt met de werktijd ed. van het project.
4. **Data.** Geef MacProject op welke dagen en in wat voor perioden u één en ander weergegeven wilt hebben. Bepaal vervolgens eventueel ook de Vroegst mogelijke begintijd en de Laatste toelaatbare eindtijd.

5. **Kosten.** Voer zowel de kosten voor hulpbronnen en werktuigen als voor personen in.
6. **Tekst.** Voeg naar behoefte tekst in, u kunt namelijk waar u maar wilt kanttekeningen plaatsen door éénmaal op de muisknop te klikken.
7. **Bewaar.** Probeer er een gewoonte van te maken om zo om de vijftien minuten u werk middels het **Bewaar** kommando te bewaren.
8. **Print.** Tot slot kunt u indien u dat wenst uw gegevens op papier zetten.

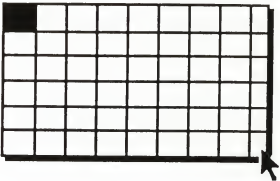
## Schemagrootte

U kunt het af te drukken formaat van een Netwerk veranderen door het volgende te doen:

### ◆ Layout, Bepaal schemagrootte

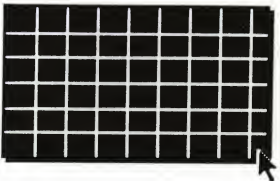
Ten aanzien van het formaat van uw Netwerk kan gezegd worden dat dit kan variëren van (zie afbeelding)

Schemagrootte:  
26cm x 19cm



tot

Schemagrootte:  
225cm x 115cm





# Tonen van het gehele project

In een aantal gevallen zal uw project niet op uw scherm passen. Als u dan toch van tijd tot tijd een overzicht van uw gehele project wilt hebben, kunt u de volgende opdrachten uitvoeren.

## ◆ **Layout, Toon totale project**

Als u weer terug wilt naar het gewone scherm dan dient u in de titelbalk te klikken.

## En verder?

Met MacProject kunt u interessante vragen stellen, bijvoorbeeld:

- ◇ Wat zal er met het project gebeuren als de Technische dienst de zaak niet op tijd voor elkaar krijgt,
- ◇ Wat zal er met het totale budget gebeuren als de kosten van de produktie-middelen met 10% omhoog gaan,
- ◇ Wat zal er met het project gebeuren als we gedurende het project één of twee uur langer zouden werken,
- ◇ Gebruiken we onze middelen en mensen wel efficiënt, en
- ◇ Zijn er mogelijkheden om dit project voor de geplande datum klaar te krijgen, of tegen lagere kosten?

Zoals u ziet bekende en essentiële vragen voor iedere manager, maar niet langer vragen die onbeantwoord hoeven te blijven, want met behulp van MacProject kunt u nu de antwoorden geven!



# Bijlage 1.

MacProject toont elke opdracht die kan worden uitgevoerd via de menubalk bovenaan het scherm. Als een opdracht op dat moment niet uitgevoerd kan worden verschijnt deze in **Grijs**.

## 🍏 Het Apple Menu



Onder het Apple-menu vind u de bureau accessoires die in uw Systembestand zijn geïnstalleerd. **Info over MacProject** geeft u het versienummer alsmede een lijst met de diverse fasen voor het opzetten van een nieuw project. Met **Kies Printer** kunt u aangeven op welke aangesloten printer uw documenten worden afgedrukt. De volgende accessoires zijn erg bruikbaar voor MacProject:

- ◇ Schetsboek, waarin u veelgebruikte tekeningen of tekstdelen kunt opslaan.
- ◇ Calculator, voor het maken van snelle berekeningen die daarna op hun plaats kunnen worden geplakt.

## 🍏 Het Archief Menu

Archief
Nieuw
Open...
Sluit
Bewaar
Bewaar als...
Pagina instelling
Print...
Stop

Dit is identiek aan het Archiefmenu van MacWrite.

## 🍏 Het Wijzig Menu

Wijzig	
Herstel niet mogelijk	⌘Z
<hr/>	
Knip	⌘H
Kopieer	⌘C
Plak	⌘V
Wis	
Dupliceer	⌘D
<hr/>	
Verwijder Hulpbron	
<hr/>	
Selecteer alles	⌘A
Toon Klembord	

Met deze opdrachten kunt u de inhoud van een geopend MacProject document wijzigen. De **Knip**, **Kopieer** en **Plak** opdrachten maken het uitwisselen van gegevens tussen MacProject en andere applicaties mogelijk. **Verwijder Hulpbron** stelt u in staat een hulpbron van een activiteit te verwijderen.

## 🍏 Het Schema Menu



Elk MacProject dokument kan op diverse manieren informatie tonen. Het Schema Menu geeft u de controle over deze presentaties.

- **Netwerk**

Hierin wordt uw project in rechthoeken en lijnen uitgezet. Mijlpalen en taken worden hier toegevoegd.

- **Strokenplankaart: hulpbron**

Dit "planbord" toont de taken voor iedere hulpbron. Wijzigingen kunnen hier worden aangebracht door de taak te selecteren en daarna **Taak**, **Toon Taak** **Info** of **[→]**.

- **Strokenplankaart: taak**

Dit "planbord" toont alle taken. Ook hier kunnen wijzigingen worden aangebracht door de taak te selecteren en daarna **Taak**, **Toon Taak** **Info** of **[→]**.

- **Invoeren kosten van: taak**

Hier kunnen kosten van taken toegekend en bijgesteld worden.

- **Invoeren kosten van: hulpbron**

Als boven. Nu voor hulpbronnen.

- **Cash Flow Tabel**

Geeft aan hoeveel geld er voorhanden is op dat punt in een project.

- **Project Tabel**

Geeft een overzicht van het gehele project.

## 🍏 Het Taak Menu

### Taak

Verander in Mijlpaal	⌘M
Toon Taak Info	⌘T

Met **Verander in Mijlpaal** verandert u een taak in een Mijlpaal. **Toon Taak Info** opent een venster waarin u gegevens kunt invullen over de taak. Als het venster zichtbaar is, zal de menubalk **Verberg Taak Info** aangeven.

## 🍏 Het Layout Menu

### Layout

Toon totale project
Bepaal schemagrootte
Onzichtbaar raster

Dit menu bevat hulpmiddelen voor het opzetten en bekijken van het netwerk. Met de opdracht **Onzichtbaar raster** kunt u uw rechthoeken uitlijnen, zodat deze netjes naast en onder elkaar staan.

## 🍏 Het Data Menu

### Data

Toon data...	
Vroegst mogelijke begintijd	
Laatst toelaatbare eindtijd	
<hr/>	
Schaal projectduur...	
Schaal ↳trokenplankaart...	
Kalender...	

Maakt de instelling van een aantal variabelen mogelijk.

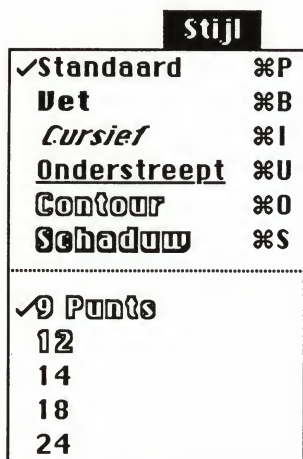


## 🍏 Het Lettertype Menu



Vanuit dit menu kunt u de lettertypen kiezen die u in uw netwerk wilt gebruiken. U kunt zelf lettertypen toevoegen of weghalen uit dit menu met behulp van het L/A Transportprogramma.

## 🍏 Het Stijl Menu



Heeft dezelfde functie als in MacWrite.

## Bijlage 2.

### Standaard Instellingen

- Schema: Netwerk
- Onzichtbaar raster: uit
- Lettertype: 9 punts Geneva
- Activiteit: Vroegst mogelijke begintijd
- Pagina instelling: A4 (rechttop), Richting: Dwars
- Schaal projectduur: Dag
- Schaal Strokenplankaart: Week
- Projectstart: 1ste werkdag van het kalenderbereik
- Printuitvoering: Laatste instelling (iedere applicatie)
- Pagina's: Alle
- Papier toevoer: Laatste instelling (iedere applicatie)
- Toerekeningsmethode: Meervoudig
- Kalenderbereik: 1984-1985
- Werkdagen: Maandag t/m Vrijdag
- Werkuren: 9 tot 5

### Specificaties

- Aantal taken per project:
  - Ongeveer 200 op een 128K Macintosh
  - Ongeveer 2000 op een 512K Macintosh
- Omvang in pagina's: 26 x 19 cm tot 225 bij 115 cm (54 pagina's)
- Aantal hulpbronnen per taak: 6
- Aantal hulpbronnen per project: 50

## Bijlage 3.

### MacProject aanpassen voor het AZERTY toetsenbord.

Het MacProject programma heeft de standaardinstellingen voor het in Nederland gebruikte (QWERTY) toetsenbord. Met behulp van het programma Localizer op de MacProject schijf kunt u uw schijf aanpassen voor gebruik met het AZERTY toetsenbord.

Het gebruik van de Localizer:

- ◆ Open het programma door het symbool te selecteren en Open te kiezen van het Archief Menu (of dubbelklikken).
- ◆ Klik OK
- ◆ Selecteer België uit de lijst van landen

**Kies de gewenste versie:**

<input type="radio"/> Verenigde Staten	<input type="radio"/> Duitsland
<input type="radio"/> Verenigd Koninkrijk	<input type="radio"/> Italië
<input type="radio"/> Frankrijk	<input type="radio"/> Zweden
<input type="radio"/> Frans Canada	<input type="radio"/> Nederland
<input type="radio"/> Spanje/Latijns Amerika	<input checked="" type="radio"/> België

☒ Toetsenbord

☒ Instellingen

- ◆ Klik OK
- ◆ Plaats de uitgeworpen schijf terug in de Macintosh.
- ◆ Klik OK

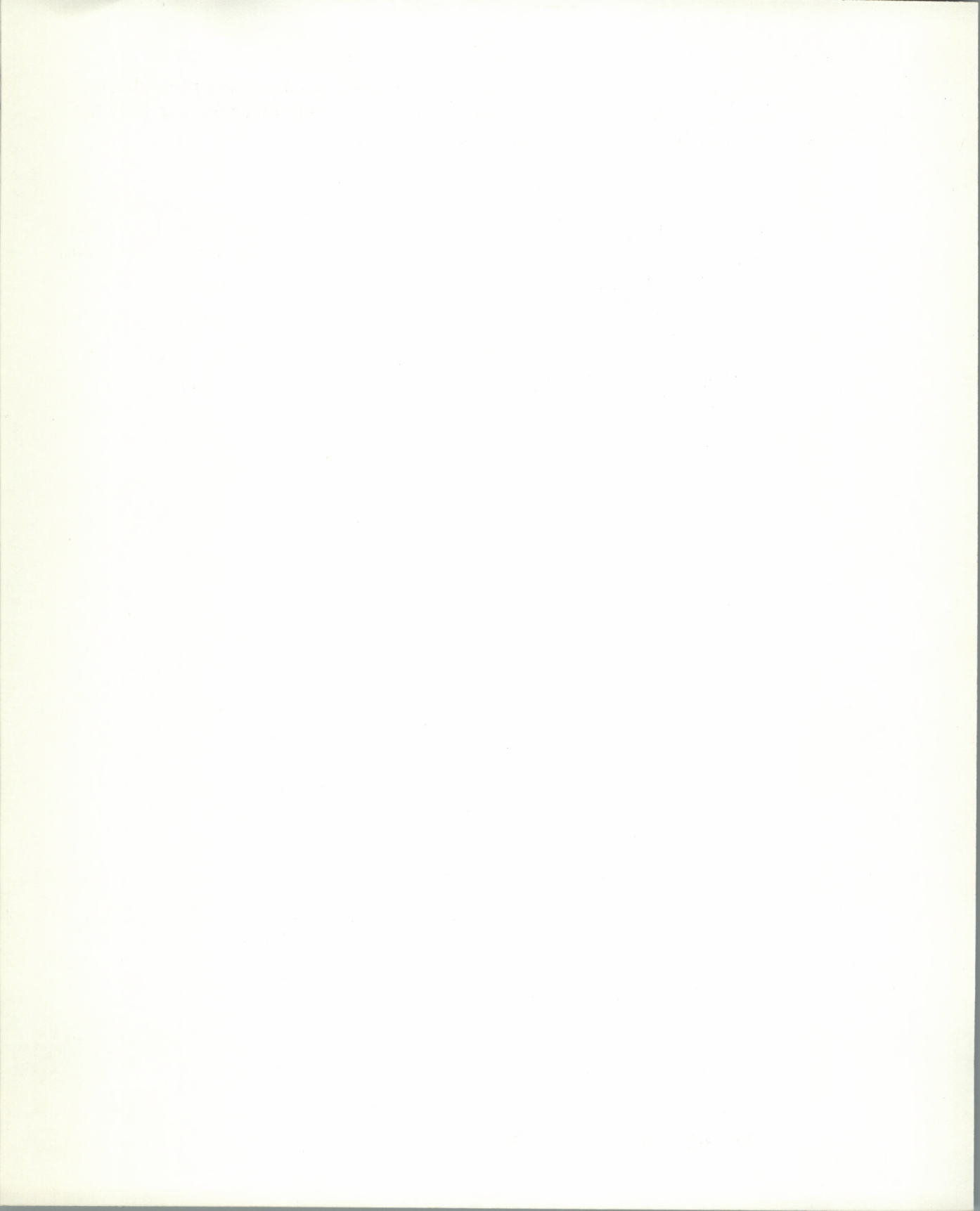
Nadat de Localizer het toetsenbord- en internationaal formaat geïnstalleerd heeft, wordt de schijf uitgeworpen en Macintosh start opnieuw. Uw schijf zal nu met de nieuwe instellingen opgestart worden.

U kunt de Localizer later gebruiken om de instellingen nog eens te veranderen.

**N.B.** Het Localizer programma kunt u ook gebruiken voor het aanpassen van andere schijven met een ander toetsenbordformaat of instellingen voor datum, tijd en valuta.

Klik Toetsenbord als u alleen het toetsenbord op een schijf wilt wijzigen.  
Klik Instellingen als u alleen de notaties voor datum, tijd en valuta wilt wijzigen.











**Apple Computer B.V.**

Huis ter Heideweg 50  
3705 LZ Zeist  
03404 - 8 69 22

**Apple Computer N.V.**

Kolonel Bourgstraat 105 A  
1140 Brussel  
02 - 735.6050

N 030 - 1065 A

© 1985 Apple Computer, Inc.  
Printed in The Netherlands